

EVALUASI NILAI EKONOMI PRODUK *SHUTTLECOCK*
(Studi Kasus : *Home Industry* Pembuatan *Shuttlecock* Merek ‘LIYA’
Serengan, Surakarta)



PUBLIKASI ILMIAH

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Jurusan Teknik Industri
Fakultas Teknik

Oleh:

RISTANTO

D600120004

PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2016

HALAMAN PERSETUJUAN

EVALUASI NILAI EKONOMI PRODUK *SHUTTLECOCK*
(Studi Kasus : *Home Industry* Pembuatan *Shuttlecock* Merek ‘LIYA’
Serengan, Surakarta)

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

RISTANTO

D600120004

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:



Ahmad Kholid Al-Ghofari, ST.,MT.

NIK.985

HALAMAN PENGESAHAN

EVALUASI NILAI EKONOMI PRODUK *SHUTTLECOCK*
(Studi Kasus : *Home Industry* Pembuatan *Shuttlecock* Merek 'LIYA'
Serengan, Surakarta)

OLEH

RISTANTO

D600120004

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Rabu, 3 Agustus 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Ahmad Kholid Al-Ghofri, ST., MT
(Ketua Dewan Penguji)
2. Much Djunaidi, ST., MT
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Hafidh Munawir, ST., M.Eng.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)



Dekan,

Ir. Sri Sunarjono, MT., Ph.D.

NIK. 682

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 3 Agustus 2016

Penulis



RISTANTO

D600120004

EVALUASI NILAI EKONOMI PRODUK *SHUTTLECOCK*
(Studi Kasus : *Home Industry* Pembuatan *Shuttlecock* Merek ‘LIYA’
Serengan, Surakarta)

Abstrak

Permainan badminton merupakan salah satu olah raga yang merakyat di kalangan masyarakat Surakarta, banyaknya permainan badminton secara tidak langsung akan memicu tumbuhnya industri pembuatan *shuttlecock*. Salah satu industri pembuatan *shuttlecock* di Surakarta adalah ‘LIYA’, perusahaan tersebut dalam menentukan harga pokok produksinya masih menggunakan metode tradisional, sehingga penentuan harga pokok produksinya kurang akurat. Kemudian perusahaan tersebut juga mengalami kendala akibat sering naiknya bahan baku bulu yang sangat berpengaruh terhadap harga pokok produksi jika terjadi kenaikan dan ketidakpastian pemesanan. Selanjutnya produk yang dihasilkan sebanyak empat varian yang menyebabkan proses penentuan titik impas atau *break event point* menjadi lebih rumit. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan harga pokok produksi dengan metode *activity based costing*, kemudian analisis sensitivitas bahan baku bulu dan tingkat permintaan *shuttlecock*, yang terakhir adalah menentukan titik impas atau *break even point*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode ABC dalam menentukan harga pokok produksi lebih akurat dan murah dari metode tradisional, untuk *shuttlecock* kualitas 1 Rp 37.016,80 kualitas 2 Rp 37.100,94 kemudian kualitas 3 Rp 34.127,64 dan kualitas 4 Rp 29.326,31. Selanjutnya apabila terjadi kenaikan harga bahan baku bulu sebesar 10% dan 20% masih memberikan keuntungan bagi perusahaan, dan apabila terjadi kenaikan dan penurunan permintaan *shuttlecock* sebesar 10%, 15%, dan 20% masih memberikan keuntungan bagi perusahaan. Kemudian untuk menentukan *break event point* maka jumlah produk yang harus dibuat adalah sebanyak 8932 slop.

Kata Kunci : *activity based costing*, analisis sensitivitas, *break event point*

Abstracts

The game of badminton is one sport familiar to the people of Surakarta, many badminton games or indirectly will trigger the growth of the manufacturing industry shuttlecock. One shuttlecock making industry in Surakarta is 'LIYA', the company in determining the cost of production is still using traditional methods, thus determining the cost of production is less accurate. Later the company also experienced problems due to rising raw material feathers often have great influence on the cost of production if there is an increase and uncertainty reservations. Furthermore, the products produced four variants that led to the break-even point determination or break event point becomes more complex. The purpose of this study was to determine the cost of

production with activity based costing method, then a sensitivity analysis of raw materials and the level of demand shuttlecock feathers, the latter is to determine the breakeven point. The results of this study indicate that the use of the ABC method in determining the cost of production is cheaper than traditional methods, for quality shuttlecock 1 USD 37,016.80, quality 2 USD.37,010.94, then quality 3 USD 34,127.64 and quality 4 USD 29287.50. Furthermore, if there is an increase in raw material prices feathers by 10% and 20% still provide benefits for the company, and if it happens shuttlecock demand increase and decrease by 10%, 15%, and 20% still provide benefits for the company. Then to determine the break even point, the number of products that must be made are as many as 8932 slop.

Keywords: *activity based costing, sensitivity analysis, the break even point*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan badminton merupakan salah satu olah raga yang merakyat di kalangan masyarakat Surakarta, banyaknya permainan badminton memicu tumbuhnya industri pembuatan *shuttlecock*. Salah satu industri pembuatan *shuttlecock* di Surakarta adalah 'LIYA' yang beralamatkan di Pringgolayan, Kelurahan Tipes, Serengan, Surakarta.

Penentuan harga pokok produksi *shuttlecock* merek 'LIYA' masih menggunakan sistem tradisional, yaitu dengan membebankan biaya tidak langsung atau *overhead pabrik* secara menyeluruh untuk semua produk, sehingga harga pokok produksi yang dihasilkan kurang akurat. Hal ini yang mendasari penggunaan metode *activity based costing* untuk menentukan harga pokok produksinya, karena dengan metode ABC penentuan harga pokoknya akan lebih akurat karena berbasis pada aktivitas yang ditimbulkan untuk menghasilkan *shuttlecock*.

Home industry pembuatan *shuttlecock* merek 'LIYA' juga mengalami kendala akibat sering terjadinya kenaikan harga bahan baku bulu. Karena apabila terjadi kenaikan harga bulu maka akan langsung berdampak pada harga jual produk. Selain itu perusahaan juga mengalami kendala pada permintaan *shuttlecock* yang tidak stabil, hal ini sangat berpengaruh terhadap pendapatan yang akan dicapai oleh perusahaan.

Hasil Hasil produk akhir *shuttlecock* yang akan di jual ke konsumen terdiri dari empat varian, yaitu untuk varian terbaik dengan cover warna merah dengan harga Rp. 44.000 per slop, kemudian cover warna biru dengan harga Rp. 43.000 per slop, cover warna coklat dengan harga Rp. 34.000 per slop, dan yang terakhir cover warna hijau dengan harga Rp. 30.000 per slop. Melihat variasi produk yang mencapai empat varian maka perlu dilakukan perhitungan *break event point* untuk menentukan berapa jumlah masing-masing variasi produk yang harus dibuat, karena sangat berbeda untuk

menentukan titik impas produk(*break event point*) yang hanya satu variasi dengan empat variasi.

1.2 Tujuan Penelitian

Dengan melihat latar belakang diatas, maka penelitian ini mempunya tujuan untuk:

- 1.2.1** Menentukan harga pokok produksi *shuttlecock* merek “LIYA” dengan menggunakan metode *Activity Based Costing (ABC)*
- 1.2.2** Menganalisis sensitivitas harga bahan baku bulu dan permintaan pada pembuatan *shuttlecock* merek “LIYA”
- 1.2.3** Menghitung titik *Break Event Point* pada usaha pembuatan *shuttlecock* merek “LIYA”?

2. METODE

2.1 Harga Pokok Produksi

2.1.1 Pengertian Harga Pokok Produksi

Harga pokok produksi adalah semua biaya produksi yang dianggap melekat kepada setiap produk yang diproduksi, atau dengan kata lain penentuan harga pokok produksi dengan cara menghitung seluruh biaya produksi kemudian dibagi dengan seluruh produk yang dihasilkan(Harnanto, 1992).

2.1.2 Unsur-unsur Harga Pokok Produksi

Unsur-unsur dalam menentukan harga pokok produksi terdiri dari tiga bagian(Ariefiansyah dan Utami, 2012), yaitu:

1. Biaya bahan baku, yaitu semua biaya yang harus dikeluarkan perusahaan untuk mendapatkan bahan mentah untuk menghasilkan produk yang akan diproduksi.
2. Biaya tenaga kerja langsung, yaitu semua biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan untuk membiayai tenaga kerja yang berhubungan langsung dengan proses produksi.
3. Biaya *overhead* pabrik, yaitu seluruh biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan selain biaya bahan baku dan biaya tenaga kerja langsung.

2.1.3 Depresiasi

Depresiasi adalah penyusutan yang terjadi akibat dari penurunan nilai manfaat dari aktiva tetap akibat penggunaan, yang masuk kedalam biaya depresiasi adalah penyusutan bangunan, mesin, kendaraan.

2.1.4 Pengertian *Activity Based Costing*

Activity based costing merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menentukan harga pokok produksi, pada perhitungan dengan metode *activity based costing* pembebanan biaya *overhead* pabrik dibebankan atas aktivitas-aktivitas yang terjadi untuk menghasilkan produk. Menurut Mulyadi(2007) sistem *activity based costing* merupakan sistem biaya berdasarkan aktivitas yang kemudian

didesain untuk memotivasi personal untuk mengurangi atau mengendalikan biaya dalam jangka panjang melalui pengelolaan aktivitas. Sementara menurut Dunia dan Wasilah(2009) *activity based costing* adalah sistem perhitungan biaya yang didasarkan kepada aktivitas diperusahaan dalam dalam proses produksi.

2.1.5 Hirarki Biaya Dalam Activity Based Costing

Pada penerapan metode *activity based costing* aktivitas dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu:

1. *Unit level activities*, yaitu aktivitas yang berbasis unit dan biaya dalam aktivitas ini akan proporsional dengan jumlah produksi.
2. *Batch level activities*, yaitu aktivitas yang berbasis pada *batch* atau kelompok unit, biaya yang dikeluarkan dalam level ini berdasarkan kelompok unit.
3. *Product sustaining activities*, yaitu aktivitas yang berbasis produk seperti pembuatan *prototype*, sehingga biaya pada level ini berdasarkan tingkat pengembangna produk.
4. *Facility sustaining activities*, yaitu aktivitas yang tidak ada hubunganya dengan produk yang dihasilkan, melainkan biaya yang dikeluarkan untuk membantu memperlancar proses produksi.

2.2 Analisis Sensitivitas

2.2.1 Pengertian Analisis Sensitivitas

Analisis sensitivitas adalah sebuah cara yang digunakn untuk mengkaji sejauh mana perubahan unsur-unsur finansial-ekonomi berpengaruh pada keputusan yang akan diambil(Soeharto, 2002). Sementara menurut Hansen dan Mowen(2000) analisis sensitivitas adalah cara untuk menganalisa dampak yang akan terjadi apabila terjadi perubahan ausmsi.

2.2.2 Simulasi

Simulasi adalah suatu cara yang digunakan untuk mengetahui dampak apa yang akan terjadi apabila terjadi perubahan pada variabel-variabel tertentu.

2.3 Analisis Break Event Point

Break event point adalah sebuah metode yang digunakan untuk menentukan jumlah produk yang harus dibuat untuk mencapai titik impas atau titik dimana tidak mengalami keuntungan dan tidak mengalami kerugian.

Nilai *Break Event Point* dapat dihitung dengan menggunakan Persamaan sebagai berikut:

$$(1)BEP(unit) = \frac{F}{(P-V)} \dots\dots\dots (1)$$

$$(2) \text{BEP(Rp)} = \frac{F}{1 - (V/S)} \dots\dots\dots (2)$$

Q = Quantity VC = Variable Cost
 FC = Fix Cost P = Price
 S = Jumlah Produksi

2.4 Prosedur Penelitian

2.4.1 Objek Penelitian

Objek penelitian tugas akhir ini dilakukan di *home industry* pembuatan *shuttlecock* merek 'LIYA' yang beralamatkan di Pringgolayan RT 03, Kelurahan Tipes, Kecamatan Serengan, Kota Surakarta.

2.4.2 Pengumpulan Data

Dalam menyusun tugas akhir ini pengumpulan data terdiri dari dua jenis data, yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang cara mendapatkannya langsung dari objek penelitian, pengambilan data ini melalui observasi dan wawancara kepada pihak yang bersangkutan mengenai penelitian yang akan dilakukan.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang cara mendapatkannya dari sumber yang sudah tertulis atau secara tidak langsung. Data ini diperoleh melalui studi literatur penelitian-penelitian yang sudah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Harga Pokok Produksi

3.1.1 Biaya Bahan Baku

Tabel 1 Biaya Bahan Baku *Shuttlecock* Kualitas 1 dan 2

Biaya bahan baku variabel shuttlecock kualitas 1 dan 2						
No	Kebutuhan bahan baku langsung	Kebutuhan /slop(1)	Jumlah (slop) (2)	Total bahan baku/bulan (3) = (1) x (2)	Harga (Rp) (4)	Total (Rp) (5)= (3) x (4)
1	bulu	192 pcs	771	148032 pcs	55/pcs	8.141.750
2	dop	12 pcs	771	9552 pcs	420/pcs	3.885.840
3	lem fox	1,2 gr	771	925,2 gr	6500/350 gr	17.500
4	lem khusus	2,4 ml	771	1850 ml	71000/liter	135.500
5	pita	12 pcs	771	9252 pcs	10/pcs	95.520
Total						12.272.120

Sumber : Data Primer Yang Diolah

Tabel 2 Biaya Bahan Baku *Shuttlecock* Kualitas 3

Biaya bahan baku variabel shuttlecock kualitas 3						
No	Kebutuhan bahan baku langsung	Kebutuhan /slop(1)	Jumlah (slop) (2)	Total bahan baku/bulan (3)= (1) x (2)	Harga (Rp) (4)	Total (Rp) (5)= (3) x (4)
1	bulu	192 pcs	25	4800 pcs	40/pcs	192.000
2	dop	12 pcs	25	300 pcs	420/pcs	126.000
3	lem fox	1,2 gr	25	30 gr	6500/350 gr	600
4	lem khusus	2,4 ml	25	60 ml	71000/liter	4.260
5	pita	12 pcs	25	300 pcs	10/pcs	3.000
Total						325.860

Sumber : Data Primer Yang Diolah

Tabel 3 Biaya Bahan Baku *Shuttlecock* Kualitas 4

Biaya bahan baku variabel shuttlecock kualitas 4						
No	Kebutuhan bahan baku langsung	Kebutuhan /slop(1)	Jumlah (slop) (2)	Total bahan baku/bulan (3)= (1) x (2)	Harga (Rp) (4)	Total (Rp) (5)= (3) x (4)
1	bulu	192 pcs	39	7488 pcs	15/pcs	112.320
2	dop	12 pcs	39	468 pcs	420/pcs	196.560
3	lem fox	1,2 gr	39	46,8 gr	6500/350 gr	850
4	lem khusus	2,4 ml	39	93,6 ml	71000/liter	6.600
5	pita	12 pcs	39	468 pcs	10/pcs	4.680
Total						321.101

Sumber : Data Primer Yang Diolah

3.1.2 Biaya Tenaga Kerja

Biaya Tenaga Kerja= Biaya tenaga kerja per Slop x Jumlah Produksi
 = Rp 12.256 x 835 Slop = Rp 15.243.760,00

3.1.3 Biaya *Overhead* Pabrik

Tabel 4 Biaya *Overhead* Pabrik

No	Jenis Biaya <i>Overhead</i>	Total Biaya <i>Overhead</i> (Rp)
1	Biaya listrik	25.000
2	Biaya tenaga kerja tidak langsung	625.000
3	Biaya penyusutan peralatan produksi	13.050
4	Biaya pemeliharaan mesin	5.000
5	Biaya distribusi	248.050
6	Biaya depresiasi bangunan	125.000
7	Pajak PBB	3.086,83
8	Gas	18.000
9	Bahan bakar pelurus bulu	12.000
10	Silet tatra	15.000
11	Biaya Pembungkus	1.273.375
12	Biaya pemilihan bulu	30.000
Total		2.392.561,83

3.1.4 Perhitungan Harga Pokok Dengan Metode Tradisional

Tabel 5 Perhitungan Harga Pokok Produksi Menggunakan Metode Tradisional

No	Jenis Produk	Biaya Bahan Baku Per Slop (Rp) (1)	Biaya Tenaga Kerja Per Slop (Rp) (2)	Biaya <i>Overhead</i> Pabrik Per Slop (Rp) (3)	HPP Per Slop (Rp) (4)= (1)+(2)+(3)
1	<i>Shuttlecock</i> Kualitas 1 dan 2	15.917,15	18.256,00	2.865,34	37.038,49
2	<i>Shuttlecock</i> Kualitas 3	13.034,4	18.256,00	2.865,34	34.155,74
3	<i>Shuttlecock</i> Kualitas 4	8.231,03	18.256,00	2.865,34	29.352,37

Sumber : Data Primer Yang Diolah

Tabel diatas menunjukkan bahwa harga pokok produksi dengan metode tradisional untuk *shuttlecock* kualitas 1 dan 2 Rp 37.038,49 per slop, *shuttlecock* kualitas 3 sebesar Rp 34.155,74 per slop dan untuk *shuttlecock* kualitas 4 sebesar Rp 29.352,37 per slop.

3.1.5 Perhitungan Harga Pokok Dengan Metode *Activity Based Costing*

1. Identifikasi setiap Aktivitas

Pada tahap ini dilakukan dengan mengklasifikasikan biaya *overhead* pabrik (tabel 4) kedalam setiap kategori aktivitas.

Tabel 6 Pengelompokan Aktivitas Biaya *Overhead* Pabrik

No	Komponen Biaya	Kategori Aktivitas
1	Biaya bahan baku	<i>Unit-level activity</i>
2	Biaya tenaga kerja langsung	<i>Unit-level activity</i>
3	Biaya finishing	<i>Unit-level activity</i>
4	Biaya bahan bakar pelurus bulu	<i>Unit-level activity</i>
5	Biaya silet tatra	<i>Unit-level activity</i>
6	Biaya pemilihan bulu	<i>Unit-level activity</i>
7	Biaya packing	<i>Batch-level activity</i>
8	Biaya penyusutan peralatan produksi	<i>Facility-sustaining activity</i>
9	Biaya pemeliharaan mesin	<i>Facility-sustaining activity</i>
10	Biaya distribusi dan pemasaran	<i>Facility-sustaining activity</i>
11	Biaya penyusutan bangunan	<i>Facility-sustaining activity</i>
12	Biaya Pajak PBB	<i>Facility-sustaining activity</i>
13	Biaya beban listrik	<i>Facility-sustaining activity</i>

Sumber : Data Primer Yang Diolah

2. Menghitung Tarif Kelompok Biaya

Dalam menghitung tarif kelompok biaya dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P R = \frac{J u B D C P}{u A y D} \dots\dots\dots (3)$$

Tabel 7 Perhitungan *Pole Rate*

No	Komponen Biaya <i>Overhead</i>	Biaya (Rp) (1)	Pemicu Biaya	Ukuran Aktivitas (2)	<i>Pole Rate</i> (Rp) (3)= (1)/(2)
1	Biaya bahan baku kualitas <i>shuttlecock</i> 1 dan 2	12.272.120	Unit produk	9252 Unit	1.326,43
2	Biaya bahn baku <i>shuttlecock</i>	325.860	Unit produk	300 Unit	1.086,2

	kualitas 3				
3	Biaya bahan baku <i>shuttlecock</i> kualitas 4	321.010	Unit produk	468 Unit	685,92
4	Biaya tenaga kerja	15.243.760	Unit produk	10020 Unit	1.521,33
5	Biaya finishing	625.000	Unit produk	10020 Unit	62,38
6	Biaya bahan bakar pelurus bulu	12.000	Unit produk	10020 Unit	1,20
7	Biaya silet tatra	15.000	Unit produk	10020 Unit	1,50
8	Biaya packing	1.273.375	Kuantitas pack	835 Slop	1525,00
9	Biaya Fasilitas produksi				
10	Biaya penyusutan peralatan produksi	18.050	Jam kerja mesin	1146 JKM	15,75
11	Biaya pemeliharaan mesin				
	Biaya Fasilitas Non Produksi				
	Biaya distribusi dan pemasaran				
	Biaya penyusutan bangunan	401.137	Jam kerja langsung	1236 JKL	324,54
	Biaya Pajak PBB				
	Biaya beban listrik				

Sumber : Data Primer Yang Diolah

3. Alokasi Pembebanan Biaya *Overhead* Pabrik ke Setiap Produk

Tabel 8 Alokasi Pembebanan Biaya *Overhead* Pabrik Ke Setiap Produk

No	Jenis Produk	Kategori Aktivitas	Jenis Biaya	pole rate(Rp)	cost driver (Rp)	Total (Rp)	Jumlah Produk	Total Biaya (Rp)	BOP /unit
1	<i>Shuttlecock kualitas 1</i>	<i>unit-level activity</i>	Biaya finishing	62,38	4032	251.516,2	4032	955.481,18	236,97
		<i>batch-level activity</i>	biaya packing	1525	336	512.400			
		<i>unit-level activity</i>	biaya bahan bakar pelurus bulu	1,2	4032	4.838,4			
		<i>unit-level activity</i>	Biaya pemilihan dan pencucian bulu	2,99	4032	12.055,68			
		<i>unit-level activity</i>	Biaya silet tatra	1,5	4032	6.048			
		<i>facility-sustaining activity</i>	biaya fasilitas produksi	15,75	461	7.260,951			
			biaya fasilitas non produksi	324,02	498	161.362			
2	<i>Shuttlecock kualitas 2</i>	<i>unit-level activity</i>	Biaya finishing	62,38	5220	325.623,6	5220	1.234.457,9	236,49
		<i>batch-level activity</i>	biaya packing	1525	435	663.375			
		<i>unit-level activity</i>	biaya bahan bakar pelurus bulu	1,2	5220	6.264			
		<i>unit-level activity</i>	Biaya pemilihan dan pencucian bulu	2,99	5220	15.607,8			
		<i>unit-level activity</i>	Biaya silet tatra	1,5	5220	7.830			
		<i>facility-sustaining activity</i>	biaya fasilitas produksi	11,35	596	6.764,6			
			biaya fasilitas non produksi	324,0201	645	208.992,9			
3	<i>Shuttlecock kualitas 3</i>	<i>unit-level activity</i>	Biaya finishing	62,38	300	18.714	300	7.0931,992	236,44
		<i>batch-level activity</i>	biaya packing	1525	25	38.125			

4	<i>Shuttlecock</i> kualitas 4	unit-level activity	biaya bahan bakar pelurus bulu	1,2	300	360	468	110.737,82	236,62
		unit-level activity	Biaya pemilihan dan pencucian bulu	2,99	300	897			
		unit-level activity	Biaya silet tatra	1,5	300	450			
		facility-sustaining activity	biaya fasilitas produksi	11,35	35	397,25			
			biaya fasilitas non produksi	324,0201	37	11.988,74			
		unit-level activity	Biaya finishing	62,38	468	29.193,84			
		batch-level activity	biaya packing	1525	39	59.475			
		unit-level activity	biaya bahan bakar pelurus bulu	1,2	468	561,6			
		unit-level activity	Biaya pemilihan dan pencucian bulu	2,99	468	1.399,32			
		unit-level activity	Biaya silet tatra	1,5	468	702			
		facility-sustaining activity	biaya fasilitas produksi	11,35	54	612,9			
			biaya fasilitas non produksi	324,0201	58	18793,16			

Sumber : Data Primer Yang Diolah

4. Pehitungan Harga Pokok Produksi Dengan Metode ABC

Tabel 9 HPP Menggunakan Metode Activity Based Costing

No	Jenis <i>Shuttlecock</i>	BB/Unit	TK/Unit	BOP/Unit	HPP/Unit	HPP/Slop
1	Kualitas 1	1.326,43	1.521,33	236,97	3.084,73	37.016,80
2	Kualitas 2	1.326,43	1.521,33	236,49	3.084,25	37.010,94
3	Kualitas 3	1.086,20	1.521,33	236,44	2.843,97	34.127,64
4	Kualitas 4	685,91	1.521,33	236,62	2.443,86	29.326,31

Sumber : Data Primer Yang Diolah

3.2 Analisis Sensitivitas

3.2.1 Perhitungan Analisis Sensitivitas

1. Kenaikan Harga Bahan Baku Bulu *shuttlecock* kualitas 1 dan 2

Tabel 10 Analisis Sensitivitas Kenaikan Harga Bahan Baku Bulu Kualitas 1 dan 2

Jenis Biaya Bahan Baku Bulu	Kenaikan Biaya(Rp)	Total Biaya Produksi(Rp)	Keuntungan Awal(Rp)	Keuntungan Sekarang(Rp)
Naik 10%	840.576	29.597.398,9	4.781.677,12	3.941.101,1
Naik 20%	1.681.152	30.437.974,9	4.781.677,12	3.100.525,1

Sumber : Data Primer Yang Diolah

2. Kenaikan Harga Bahan Baku Bulu *shuttlecock* kualitas 4

Tabel 11 Analisis Sensitivitas Kenaikan Harga Bahan Baku Bulu Kualitas 4

Jenis Biaya Bahan Baku Bulu	Kenaikan Biaya(Rp)	Total Biaya Produksi(Rp)	Keuntungan Awal(Rp)	Keuntungan Sekarang(Rp)
Naik 5%	5.616	1.168.124,59	7.491,40	1.875,40
Naik 10%	11.232	1.173.740,59	7.491,40	-3.740,59

3. Kenaikan Permintaan *shuttlecock*

Tabel 12 Analisis Sensitivitas Kenaikan Permintaan

Kenaikan Permintaan	Produksi Awal (Slop)	Produksi Sekarang (Slop)	Total Penjualan Awal (Rp)	Total Penjualan Sekarang (Rp)
Naik 10%	835	917	35.509.000	38.987.000
Naik 15%	835	962	35.509.000	40.907.000
Naik 20%	835	1002	35.509.000	42.608.000

Sumber : Data Primer Yang Diolah

4. Penurunan Permintaan *Shuttlecock*

Tabel 13 Analisis Sensitivitas Penurunan Permintaan

Penurunan Permintaan	Produksi Awal (Slop)	Produksi Sekarang (Slop)	Total Penjualan Awal (Rp)	Total Penjualan Sekarang (Rp)
Turun 10%	835	753	35.509.000	32.006.000
Turun 15%	835	712	35.509.000	30.262.000
Turun 20%	835	669	35.509.000	28.440.000

Sumber : Data Primer Yang Diolah

3.3 Analisis *Break Event Point*

3.3.1 Persentase Penjualan *Shuttlecock* Bulan Februari – Mei 2016

Tabel 14 Komposisi Produksi dan Penjualan Setiap Produk

	<i>Shuttlecock</i> Kualitas 1	<i>Shuttlecock</i> Kualitas 2	<i>Shuttlecock</i> Kualitas 3	<i>Shuttlecock</i> Kualitas 4	Total
unit diproduksi (unit)	336	435	25	39	835
harga jual(Rp)	44.000	43.000	34.000	30.000	
hasil penjualan(Rp)	14.784.000	18.705.000	850.000	1.170.000	35.509.000

Sumber : Data Primer Yang Diolah

3.3.2 Biaya Tetap dan Variabel

Tabel 15 Biaya Tetap dan Variabel

Jenis Biaya	Jumlah(Rp)
Biaya Tetap	29.536.990
Biaya Variabel	63.386.186,83
Total	

Sumber : Data Primer Yang Diolah

3.3.3 Hasil Perhitungan *Break Event Point*

Tabel 16 Hasil Perhitungan *Break Event Point*

Jenis <i>Shuttlecock</i>	BEP Total	BEP Rupiah/ Unit	BEP Unit
Kualitas 1		151.636.044	3447
Kualitas 2	376.833.620	196.314.521	4566
Kualitas 3		11.282.444	332
Kualitas 4		17.600.612,2	587
Total			8932

Sumber : Data Primer Yang Diolah

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

1. Harga pokok produksi berdasarkan metode tradisional yaitu , *shuttlecock* kualitas 1 dan 2 sebesar Rp 37.038,49, *shuttlecock* kualitas 3 sebesar Rp 34.155,74 dan *shuttlecock* kualitas 4 sebesar Rp 29.352,37. Kemudian harga pokok produksi berdasarkan metode *activity based costing* adalah sebagai berikut, *shuttlecock* kualitas 1 sebesar Rp 37.016,80, *shuttlecock* kualitas 2 sebesar Rp 37.010,94, *shuttlecock* kualitas 3 sebesar Rp 34.127,64 dan *shuttlecock* kualitas 4 sebesar Rp 29.326,31.
2. Harga pokok produksi dengan metode *activity based costing* lebih murah dan akurat dibanding dengan metode tradisional.
3. Perubahan variabel pada kenaikan harga bahan baku bulu kualitas 1 dan 2 sebesar 10 % dan 20 % masih memberikan keuntungan bagi perusahaan. Sementara kenaikan harga bahan baku bulu kualitas 4 sebesar 5% masih memberikan keuntungan perusahaan, tetapi kenaikan 10% perusahaan mengalami kerugian. kemudian perubahan variabel pada kenaikan dan penurunan permintaan *shuttlecock* sebesar 10%, 15%, dan 20% masih memberikan keuntungan bagi perusahaan.
4. Jumlah *shuttlecock* yang harus dibuat untuk mencapai *break event point* adalah sebanyak 8932 slop.

4.2 Saran

1. Dalam menentukan tingkat keuntungan yang diinginkan dari setiap produk *shuttlecock* hendaknya menggunakan persentase dari harga pokok produksi. Supaya tidak ada lagi kerugian seperti pada produk *shuttlecock* kualitas 3, karena pada *shuttlecock* kualitas 3 harga jual lebih rendah dari harga pokok produksi.
2. Perusahaan perlu melakukan pembukuan terhadap semua kegiatan yang dilakukan, seperti pembelian bahan baku, pemakaian bahan baku, penggajian, penjualan *shuttlecock*. Agar perkembangan usaha bisa dipantau dan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariefiansyah, R., & Utami, M. M. (2012). *Cara Instan Membuat HPP Dengan Praktis*. Jakarta: New Agogos.
- Dunia, F. A., & Wasilah. (2009). *Akuntansi Biaya*. Edisi kedua. Jakarta: Salemba.
- Hansen, D. R., & Mowen. M. M. (2000). *Akuntansi Manajemen*. Jilid kedua. Jakarta: Erlangga.
- Harnanto. (1992). *Akuntansi Biaya*. Edisi Pertama, Cetakan Pertama. Yogyakarta:BPFE.
- Mulyadi. (2007). *Activity-Based Costing System*. Edisi keenam, cetakan kedua. Yogyakarta:BPFE.
- Soeharto, I. (2002). *Studi Kelayakan Proyek Industri*. Jakarta:Erlangga.